LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - FEBBRAIO 2014

92

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

DANGANRONPA Trigger Happy Havoc

LO STILE ANIME DELLA PSP!

Gioco omaggio

Clicca Qui

inFAMOUS SECOND SON

AZIONE E DISTRUZIONE SU PS4!

IN QUESTO NUMERO

LIGHTNING RETURNS



TROPICAL FREEZE



FABLE ANNIVERSARY



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

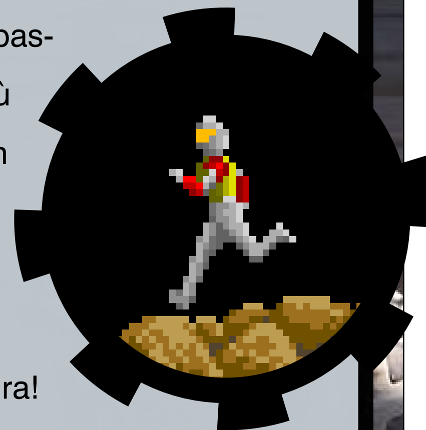
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

Microsoft ha annunciato che il costo di Xbox One sarà abbassato in **Gran Bretagna**: da marzo la console risulterà più competitiva, segno che la **Next-Gen** sta entrando nel vivo. E con l'arrivo quasi in contemporanea di **Titanfall** su **One** e di **Infamous: Second Son** su **PlayStation 4**, potremmo finalmente cominciare a vederne delle belle. Ma come al solito, il vero vincitore della **console wars** è sempre lo stesso: il giocatore. Nel frattempo... buona lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO
TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

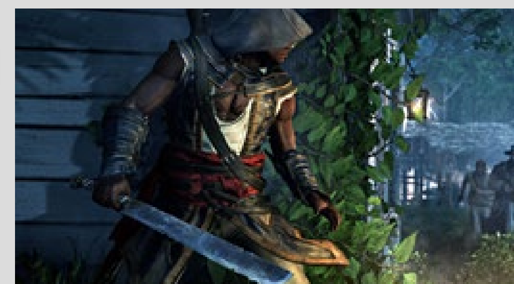


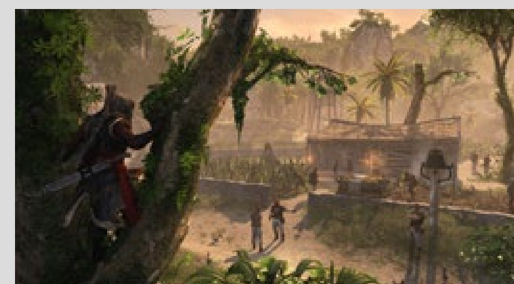


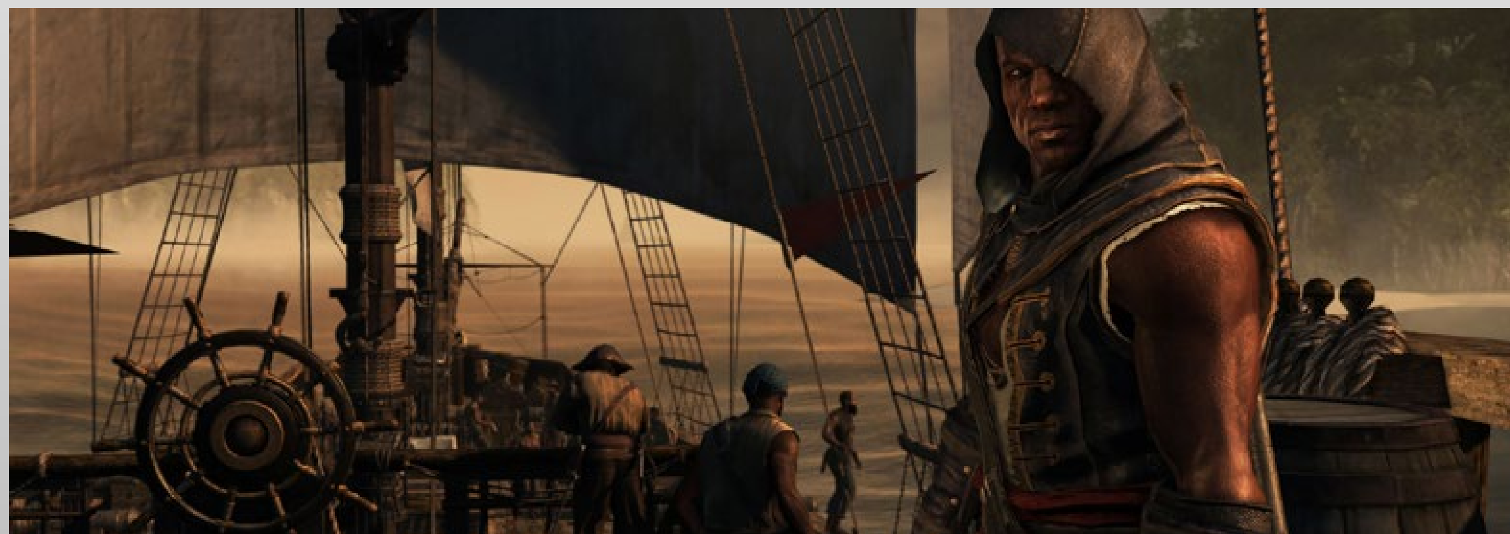
GRIDO DI LIBERTA' SARA' STAND ALONE

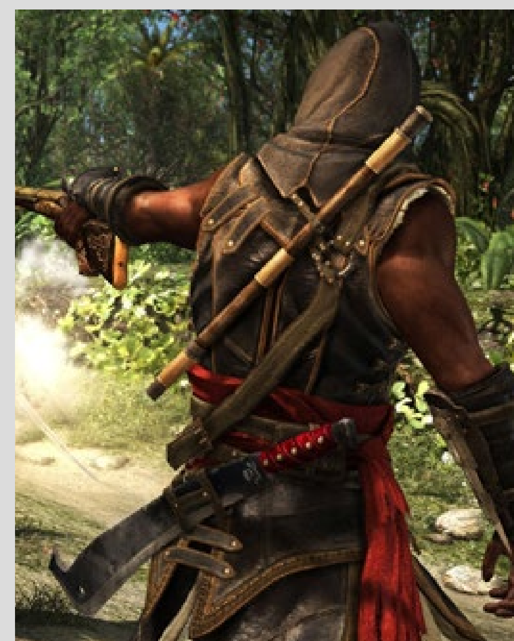
Ubisoft trasforma il nuovo DLC di Black Flag in un titolo vero e proprio!

Grido di Libertà, l'estensione del primo DLC di Assassin's Creed IV, sembra aver scosso mari e monti: **Ubisoft** ha infatti deciso di renderlo completamente indipendente dal gioco principale e proporlo come titolo stand-alone. Questo cambio di programma riguarda solo la parte distributiva, mentre il lato ludico del prodotto rimarrà invariato e continuerà la storia del grande liberatore **Adewale**, impegnato a rivendicare con forza la libertà razziale dei neri dalla schiavitù delle Indie Occidentali. **Assassin's Creed: Grido di Libertà** sarà disponibile a partire dal prossimo 19 Febbraio su **PlayStation 3** e 4. Una settimana più tardi arriverà anche su **PC**: non vediamo l'ora di provarlo!











YAKUZA ISHIN AL TOP!

Punteggio eccezionale per il titolo SEGA

Recentemente la rivista di videogiochi più venduta di tutto il Giappone ha elogiato **Yakuza Ishin**: il titolo **SEGA** in versione **PlayStation 4** ha quasi raggiunto il *perfect score*, ottenendo un ottimo 38/40. Il gioco al momento è al primo posto nelle attese dei giocatori nipponici: riuscirà a bissare il successo anche in Europa?





UN AGOSTO DA INCUBO!

Svelata la data ufficiale di The Evil Within

La mostruosa creatura del maestro dell'horror Shinji Mikami ha finalmente una data di uscita! **Bethesda** ha diffuso un annuncio ufficiale per San Valentino celebrando il 29 Agosto 2014 come giorno di rilascio per **The Evil Within**. Troveremo il detective **Sebastian Castellanos** impegnato in caso davvero... da incubo!





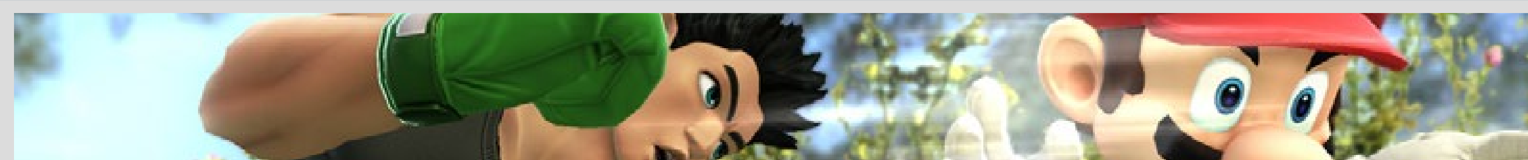


UNA DATA PER KINECT SPORTS RIVALS!

Il titolo Rare sarà rilasciato su Xbox One il prossimo 11 aprile...

Kinect Sports Rivals ha finalmente una finestra di lancio per la sua versione definitiva, stavolta veramente completa delle principali novità che **Rare** e **Microsoft** hanno promesso durante il periodo di beta. Il titolo sarà disponibile in Europa a partire dall'11 aprile, in esclusiva su **Xbox One**, ed offrirà un'esperienza sportiva in **Full HD 1080p** con il supporto della periferica **Kinect**. Dopo l'enorme, e per certi versi inaspettato, successo del primo titolo è lecito pronosticare un riscontro positivo del pubblico. Preparatevi a sudare!





LITTLE MAC CONQUISTA SMASH BROS!

Il pugile più amato della Nintendo è approdato nel nuovo capitolo

Come non averci pensato prima... Effettivamente l'ingresso di **Little Mac**, annunciato durante il **Nintendo Direct**, nel cast di personaggi del prossimo **Super Smash Bros** è apparso quanto mai azzeccato: il pugile, protagonista del celeberrimo **Punch-Out**, sarà dunque utilizzabile e avrà a disposizione una lunga serie di attacchi basati ovviamente... sui pugni!

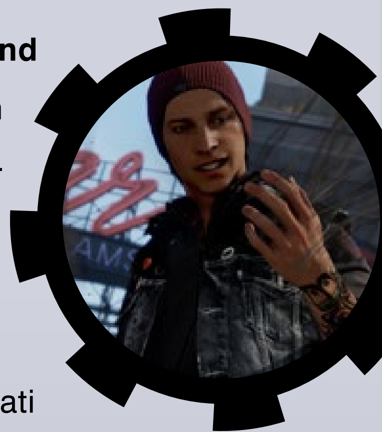
PIATTAFORMA: PLAYSTATION 4 / PUBLISHER: SONY / GENERE: AZIONE / USCITA: 21 - 03 - 2014

INFAMOUS: SECOND SON

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giovanni Vincenti

Per la prima volta dopo ben cinque anni dalla nascita del brand di inFamous, il protagonista che aprirà le porte della Next-gen non sarà più l'elettrizzante **Cole MacGrath**, ma un personaggio più giovane, anch'egli "vittima" degli effetti che sette anni prima furono sprigionati dal sacrificio del protagonista originale. Il punto focale dell'esperienza rimane però lo stesso, e ciò vuol dire che la struttura **free-roaming** e il **combat system** risultano essenzialmente invariati. In alcuni video dedicati al **gameplay**, resi pubblici di recente, si nota però anche l'introduzione di una manciata di fasi **Stealth** basate sulla capacità di smaterializzazione del protagonista. Per quanto riguarda gli aspetti tecnici, al di là dell'accurata caratterizzazione della città di **Seattle** che farà da sfondo alle vicende, il **polygon counting** e la qualità generale di personaggi e dettagli ambientali sembra aver raggiunto quella maturità che ci si aspetta da un **Action game** spettacolare e coinvolgente. Il carisma della serie è un dato di fatto e le pretese sono inevitabili: questa potrebbe essere la **killer application** in grado di esprimere il vero potenziale di **inFamous**!









LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Si tentenna sempre che è un piacere quando si ha la possibilità di scrivere una recensione dedicata a Final Fantasy. Premessa doverosa: chi vi scrive è un fan sfegatato degli anni d'oro della saga, quelli dei capitoli compresi tra il **VI** ed il **X** per intenderci, quindi traete tutte le considerazioni del caso... Vi state chiedendo se **Lighting Returns** è un titolo apprezzabile? Diciamo che ci ha provato ma no, non è riuscito a risultare appassionante. Intanto per i preconcetti che evoca la serie di **Fabula Nova Cristallis**, che ha lasciato tutti con un diffuso senso di perplessità. **Lighting Returns** è una produzione figlia di due capitoli che hanno fatto di tutto per complica-









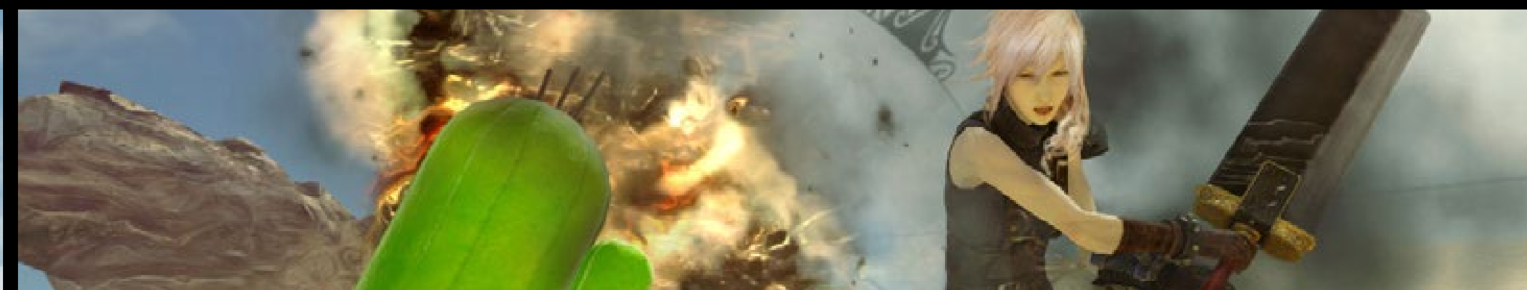




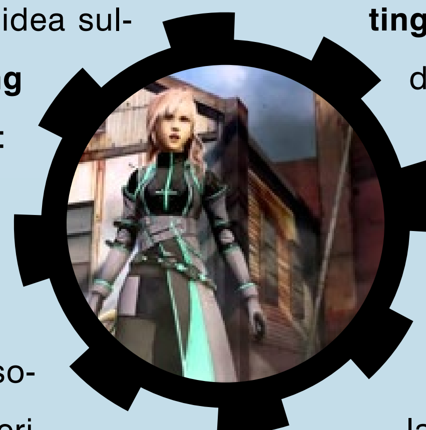








re le cose, sopratutto nell'esasperata ricerca del finale ad effetto, che non conclude nulla e che tenta di rilanciare gli avvenimenti in maniera trascinata. Il **gameplay** di questo nuovo titolo è un simpatico "accrocchio" di **features** relative a produzioni passate. Innanzitutto troveremo il **timer**: con mio stupore, nessuna testata si è accorta del riferimento a **Valkyria Profile**; con la fine del mondo ormai prossima, la protagonista si trova ad affrontare una corsa contro il tempo: una buona idea sulla carta, dal momento che **Lighting** bara che la metà basta... Non solo: nel tentativo di mettere la protagonista sull'altare celebrativo, il gioco svela uno dei suo aspetti più aberranti, la possibilità cioè di sostituire gli abiti per sfruttare caratteristiche diverse. Ci troveremo a vedere **Lighting** cambiare costumi in un turbinìo di piume bianche per almeno una dozzina di volte in uno scontro casuale, figurariamoci quello che accade in una **boss battle**. Ai tempi di **X-2** questa scelta venne oltremodo criticata, in molti la presero come il principale capo di accusa di un titolo che però aveva ben altri problemi di fondo. La scelta di darci dentro con queste lezioni di **styling** farà felici tutti i gli appassionati del moderno **fan service**, ma in molti converranno che è l'ennesimo punto negativo di un titolo che non decolla mai e che il giocatore vive sempre con un distacco permanente, dall'inizio alla fine. A livello di gameplay puro, il gioco ricorda da vicino **Crisis Core**,







con un protagonista impegnato a giocare un titolo poco **RPG** ma molto **action**, con il fatto che Lighting Returns è un **Open World**. E ci sono altri aspetti negativi non da poco, come una realizzazione tecnica piuttosto spartana per gli standard di Square-enix e una quantità risicata di quest secondarie. Nel caso decideste di farmare in vista di sfide tutte da scoprire, avrete una brutta sorpresa: il livello dei nemici è mal bilanciato, per cui spesso deviando dalla quest principale troverete avversari quasi impossibili da abbattare: l'ennesima caduta di stile imperdonabile per una serie come questa. Insomma, c'è sempre una prima volta, anche quando ti chiami **Final Fantasy**, in cui una serie va ad incassare una lieve seppur inevitabile insufficienza. Obiettivamente, se il gioco non portasse questo nome forse sarebbe etichettato solo come discreto / dimenticabile. Peccato: **Lighting Returns** è un titolo accessorio per fanboy dell'ultima ora ed intriso di un moderno **fan service**, la cui ostentazione dà la nausea anche al più ragionevole dei fan. In attesa del quindicesimo capitolo, si ha la sensazione di essere di fronte ad una deriva artistica davvero sconcertante. Peccato.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SQUARE-ENIX

SVILUPPO: SQUARE-ENIX

GENERE: RPG

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*60*
Sonoro	*65*
Giocabilità	*50*
Longevità	*45*

COMMENTA

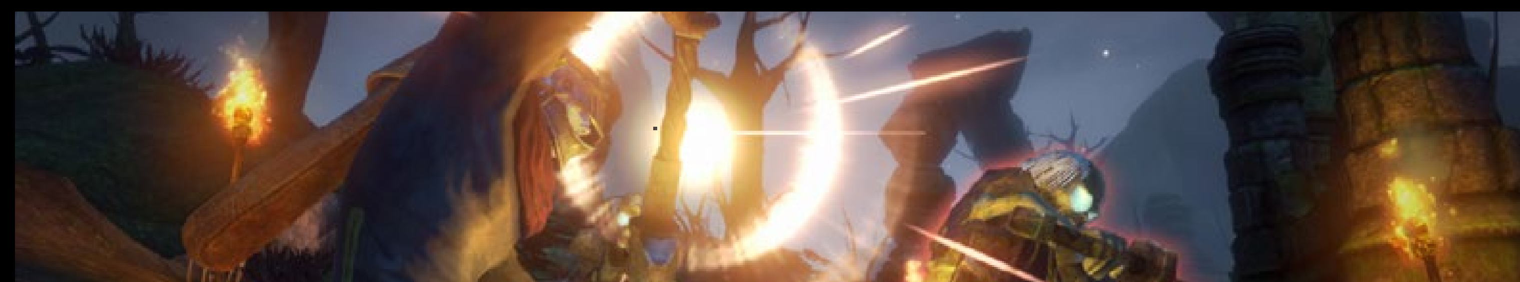
GLOBALE **55**

FABLE: ANNIVERSARY

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

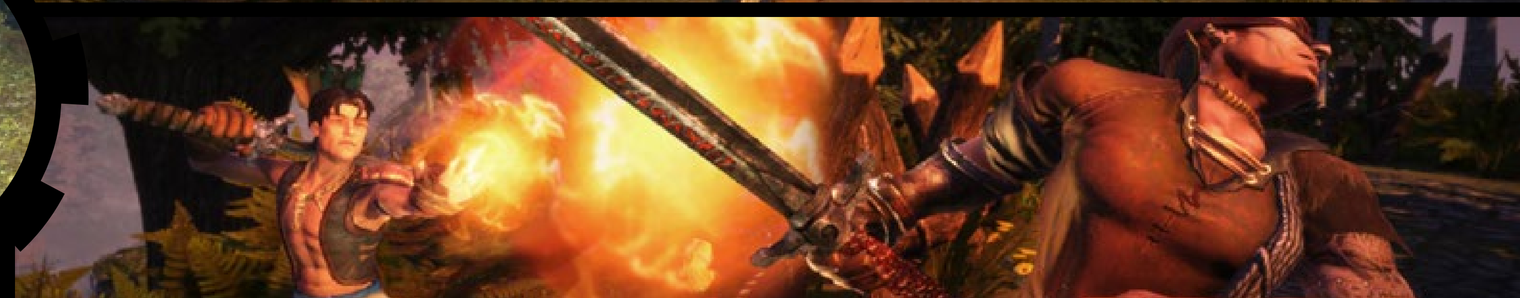




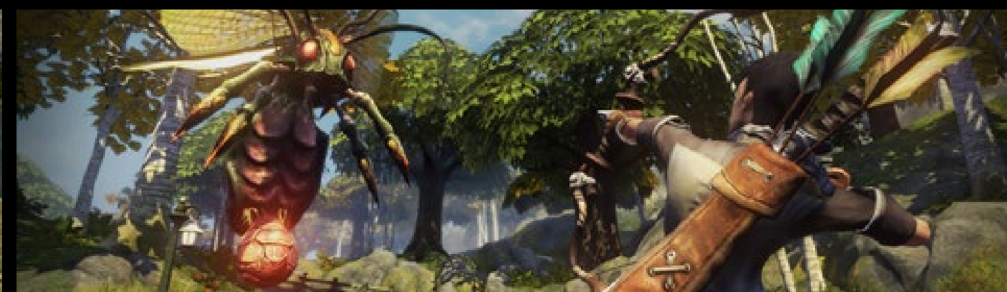
Non è un periodo particolarmente felice per chi possiede una Xbox 360, ma potrebbe andare peggio. In molti si ricordano come la prima console **Microsoft** venne archiviata alla velocità della luce dalla casa di **Redmond**: un vero peccato, così gli utenti ripiegarono su **Halo** ma anche su un certo **Fable** di **Lionhead,** che riuscì a raccogliere attorno a sé una nutrita schiera di ammiratori. Il proseguo della serie è storia più nota, il secondo capitolo non riuscì a raccogliere il successo sperato, mentre il terzo sancì la chiusura della trama principale e la dipartita di **Peter Molineux** dal team di sviluppo da lui stesso creato. Da quel punto in poi la serie prese una piega difficilmente decifrabile, più ri-











volta a progetti alternativi dall'esito fallimentare piuttosto che ad un proseguo sensato del brand. Adesso **Fable** torna a farsi vedere, ricominciando dalle origini con questa versione **Anniversary**, edizione aggiornata del primissimo episodio. Il titolo appare ancora oggi stilisticamente controverso: il gameplay legato ai rapporti tra gli abitanti di Albion ed il protagonista fanno ridere, ma lasciano anche un poco basiti. Guadagnarsi il rispetto tra il popolo mostrano in continuazione semplicemente i muscoli, diventare una persona molto malvagia e temuta picchiando dei poveri sciagurati fin dalla tenera età, sono solo alcuni esempi piuttosto discutibili di un gioco che non si è mai preso troppo sul serio, ma che in fondo non ha trovato la propria esatta collocazione.



Il gioco ha comunque subìto un interessante rinnovo grafico, visto che esteticamente il cambio è pressochè completo e totale sotto ogni punto di vista. Purtroppo il titolo di **Lionhead** appartiene a quella schiera di giochi che dimostrano di essere invecchiati piuttosto male: il sistema di **quest** è antiquato, con un sistema di relazioni e di bivi approssimativo. Strettamente consigliato alla schiera dei fan più irriducibili della serie!

VERSIONE: PC

PUBLISHER: MICROSOFT

SVILUPPO: LIONHEAD STUDIOS

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*78*
Sonoro	*62*
Giocabilità	*51*
Longevità	*60*

COMMENTA

GLOBALE 63

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

RECENSIONE completa

Simone Giorgi



Dopo essersi imposto su Wii come uno dei migliori Platform game della scorsa generazione targata Nintendo, Donkey Kong approda insieme alla sua combriccola anche su **Wii U** per continuare ad impegnarci in faticose e tortuose corse contro i cattivoni di turno. Sviluppatori di questo nuovo episodio, così come lo furono nel precedente **Country Returns**, sono i talentuosi **Retro Studios**, programmatori dell'indimenticabile serie di **Metroid Prime** apparsa su **GameCube**. In questo secondo appuntamento con il nostro **Kong**, il team di sviluppo aveva il compito di riconfermare gli standard raggiunti in precedenza: missione compiuta? La risposta è nì… Nessuno sforzo è stato posto













sul concetto di trama, ponendo l'accento sul cuore pulsante del gioco: il **gameplay**, basato sul tempismo e sulla coordinazione nei salti da effettuare tra una piattaforma all'altra. Purtroppo non ci sono particolari innovazioni: le peculiarità del **gamepad**, ahinoi, sono state lasciate totalmente da parte, evidenziando una carenza di idee che al contrario avrebbe permesso un rinnovo del **concept**. Le uniche differenze sono date dalla presenza di **Dixie** e **Cranky Kong**: la prima sarà in grado in grado di svolazzare, mentre il secondo potrà attraversare anche le superfici incalpestabili grazie al suo bastone. Parlando dei pregi, bisogna dire che la complessità degli ambienti, oltre alla loro lodevole varietà, risulta convincente e in grado di impegnare non poco, nonostante la caratterizzazione tecnica non sia propriamente altisonante. **Tropical Freeze** è un titolo che va portato a termine fino all'ultimo oggetto da scovare, perché solo in questo modo rivelerà il vero senso di sfida che i **Retro Studios** hanno voluto trasmettere. Questo nuovo capitolo di **Donkey Kong** non può dunque essere considerato un vero **must have**, ma allo stesso tempo può tranquillamente annoverarsi tra i migliori prodotti del suo genere.



VERSIONE: WII U

PUBLISHER: NINTENDO

SVILUPPO: RETRO STUDIOS

GENERE: PLATFORM

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	83
Sonoro	90
Giocabilità	88
Longevità	85

COMMENTA

GLOBALE 85

DON'T STARVE

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso





Il Playstation Plus continua ad essere un servizio di qualità, anche se, piaccia o no, è obbligatorio per giocare online su PS4. Tutti si aspettavano di trovare soprattutto **Triple A** ma **SONY** sembra aver ripiegato maggiormente sui titoli **Indie**: ecco dunque arrivare quest **Don't Starve**, titolo indipendente che cerca di essere un contentino per gli abbonati. Il gioco richiama con forza lo stile dark e gotico del **Tim Burton** delle origini e, quando sceglierete il vostro alter ego maschile o femminile, la somiglianza sarà palese L'idea di base è estremamente semplice: sopravvivere in un mondo davvero ostile e spaventoso. In apparenza potrebbe sembrare come una sorta di **Tamagotchi** in salsa più

















adulta, cercando di assicurarsi che il protagonista riesca a restare in vita nonostante le avversità diventino man mano più dure. La storia serve solo come incipit per entrare nell'azione "mordi e fuggi" e purtroppo, una volta che l'avventura sarà progredita, ci si accorgerà dell'assenza di un vero e proprio collante logico che dia senso all'esperienza. **Don't Starve** viene però incontro a tutti gli amanti del **loot** e del **drop**, che adorano farmare a più non posso materiali ed oggetti, con il semplice obiettivo di espandere le strutture edificabili per agevolare la sopravvivenza durante la notte. Il tutto si basa poi su mappe casuali sempre nuove e, soprattutto, su un saggio sistema di premiazione del giocatore in base a come si comporterà di volta in volta. Le dinamiche di gioco sono potenzialmente virali ma rimangono fini a se stesse e ben presto monotone. Presa come unica proposta del mese per **PS Plus**, **Don't Starve** si rivela come un contentino un po' troppo misero, se solo si pensa a cosa viene proposto per **PS Vita** e **PS3**. Inoltre il titolo è una copia 1:1 del medesimo prodotto di **Steam**, privo però di **coop** aggiunta tramite mod su **PC**. Un buon titolo gratuito per gli abbonati, ma allo stato attuale è davvero troppo poco,



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: PSN NETWORK

SVILUPPO: KLEI ENT.

GENERE: SURVIVAL

GIOCATORI: SINGLE

SITO UFFICIALE

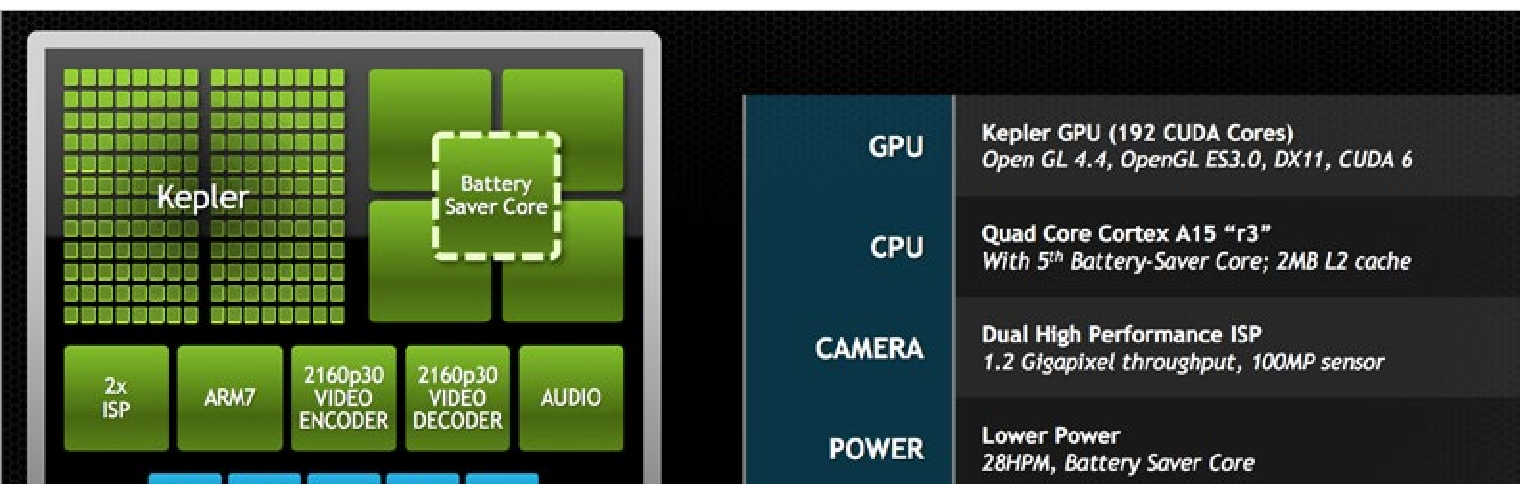
Grafica	*62*
Sonoro	*68*
Giocabilità	*80*
Longevità	*65*

COMMENTA

GLOBALE **69**



TEGRA K1: TABLET POTENTI COME PLAYSTATION 4?



Presentati i nuovi processori Nvidia dalle prestazioni eccezionali...

ARTICOLO completo

NVIDIA ha annunciato il rilascio dei processori Tegra K1 al CES 2014. Basate sull'architettura **Kepler**, la stessa equipaggiata dalle **GPU** più potenti del mondo, le nuove **CPU** sono dotate di un super chip con **192 core,** il punto di congiunzione tra **PC** e **smartphone** / **tablet** di prossima generazione. La potenza di questi processori consentirà lo sviluppo di titoli **mobile** con motori grafici esosi in termini di



risorse, comel'**Unreal Engine 4**. Insomma, già a partire da quest'anno saranno disponibili sul mercato dei tablet capaci di pareggiare la potenza computazionale di **PS4**, **Xbox One** e **PC**... Semplicemente incredibile!





POWERSHOT D30: FOTOGRAFIE ESTREME DA CANON!

Può essere usata sott'acqua e resistere anche in condizioni rischiose

ARTICOLO completo

Canon ha svelato la nuova fotocamera compatta PowerShot D30. La digitale funziona sott'acqua fino a 25 metri di profondità e a temperature estreme: lo strumento ideale per chi vive appieno l'avventura. Il dispositivo è anche predisposto per



condizioni meteorologiche estreme e trasporto sicuro. Può resistere a temperature nell'intervallo compreso tra 14 e 104 gradi **Fahrenheit** e resiste a cadute fino a 6,5 metri di altezza. Inoltre permette di registrare video a 1080p: semplicemente eccezionale!



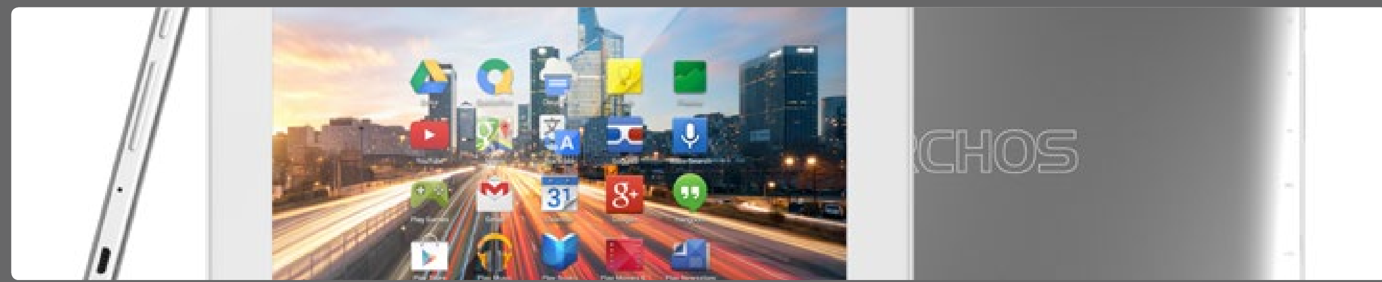
WINDOWS 8: ECCO DUE MONITOR MULTITOUCH DA AOC

Schermi inclinabili per scrivere a due mani e per giocare con il display

ARTICOLO completo

AOC ha lanciato due monitor Full HD dotati di tecnologia multitouch capacitiva a dieci punti. Il modello **i2272Pwhut** da 21,5 pollici e suo fratello maggiore **i2472Pwhut** (23,6 pollici)sono entrambi certificati per **Windows 8**. Grazie ai dieci punti di controllo **touch** ad infrarossi, consentono una scrittura di documenti a due mani o di divertirsi con i videogiochi. Possono però anche essere sfruttati come display standard: davvero apprezzabili!





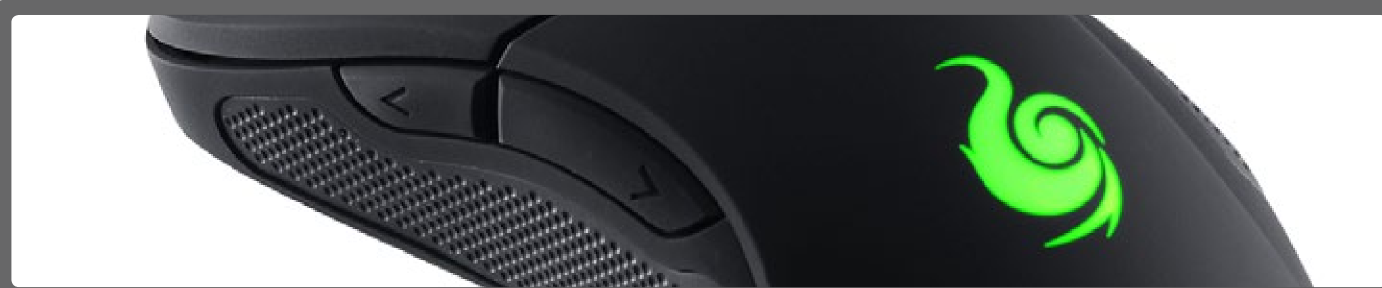
ARCHOS,TABLET E SMARTPHONE AL WORLD CONGRESS

Annunciati due modelli che sfidano la concorrenza sul rapporto qualità prezzo

Archos ha rinnovato il proprio impegno in occasione del Mobile World Congress 2014, annunciando diversi nuovi dispositivi. Spiccano in particolar modo il tablet da 8 pollici **Archos 80 Helium 4G**, che sfida la concorrenza con un prezzo contenuto, e Archos **50c Oxygen**, dotato di schermo con CPU Quad-Core estremamente veloce. Niente male davvero!







DUE MOUSE DAVVERO... PER TUTTI!

Cooler Master propone due periferiche entry-level

Cooler Master questa volta punta alla fascia entry level: Alcor e Mizar sono infatti le due nuove proposte della linea **CM Storm** e propongono sia ergonomia che comfort. Possono contare su sette tasti per ottenere reazioni immediate e modificare i **DPI** al volo. Consigliati!



SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES



F1 2013 IN ARRIVO SU MAC

ARTICOLO completo
Macfordummies.it



Ecco una buona notizia per gli amanti dei giochi di corse: Feral ha annunciato che a breve sarà terminato il **porting** di **F1 2013** per **Mac**. Questa release sarà comprensiva della modalità **Classic**, dove sarà possibile impersonare famosi piloti degli anni ‘80 e ‘90, così da rivivere le emozionati gare dell’epoca. Come nel capitolo precedente, ritroveremo tutte le licenze ufficiali e i circuiti del circus, il tutto condito da una grafica estremamente curata. La recensione... a brevissimo!





SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm



DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Danganronpa: Trigger Happy Havoc si rivela un buon gioco seppur di nicchia, relegato a coloro che padroneggiano la lingua inglese (o giapponese) e che prediligono il genere delle avventure grafiche. Tecnicamente il gioco è discreto, con un parlato nella media ma penalizzato da una grafica scarna. La longevità è notevole garantisce una ventina di ore di gioco. Peccato davvero, perché se fosse stato tradotto in italiano sarebbe stato un titolo da consigliare a pieni voti!





GLOBALE
6.5

SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

HULK SMASH UP - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

gdr-online.com



GDR BEAUXBATONS

ARTICOLO completo
GDR Online

Il mondo di Harry Potter non sembra essersi esaurito con i capolavori scritti da J. K. Rowling: tra film, videogiochi e **Fan-Fiction**, non poteva mancare un titolo **Play-By-Chat** basato sulla magia. Ecco dunque **GDR Beauxbatons** che, come si evince dal nome, ci porta nella scuola francese di maghi presentata nel **Calice di Fuoco**. La trama però viene sviluppata ulteriormente e racconta di alcune profezie rinvenute in un antico libro: sembrerebbero esistere infatti antichi manufatti magici che hanno causato bene e male nel corso della storia. Se ne volete sapere di più non vi resta che iscrivervi alla **community**... e iniziare a studiare la magia!







CHRONO TRIGGER

RECENSIONE completa

Cesare Arietti








Viaggi nel tempo, colpi di scena, epiche battaglie: Chrono Trigger è uno di quei capolavori che difficilmente riescono ad avere un seguito, perché nascono per essere unici ed eccezionali. Universalmente noto come uno dei migliori cento videogiochi della storia, fu rilasciato su **Super Famicom** nel 1995, quando ormai la console **Nintendo** stava per lasciare spazio alla **PSX**. Non arrivò mai in Europa e questo lo rese sconosciuto alla gran parte del pubblico: eppure, soltanto dalle premesse, poteva essere considerato un vero e proprio capolavoro annunciato. Prodotto da **Squaresoft** un anno dopo l'eccezionale **Final Fantasy VI**, fu realizzato in collaborazione con l'autore di **Dragon Ball**: **Akira Toriyama** curò il **character design** dei protagonisti, creando dei personaggi spettacolari. Ma quello che lo rese storico fu la trama sensazionale, non meno coinvolgente di un grande film o una serie tv: durante una fiera millenaria, a causa di un incidente, il giovane **Crono** viene proietatto nel passato. Qui scopre che una minaccia enorme si sta per abbattere sul mondo e che il futuro rischia di essere terribile. Insieme ad un gruppo di amici e avventurieri cercherà di sventare il pericolo prima che accada il peggio... Questo e la realizzazione tecnica basterebbero a portare il gioco nell'Olimpo dei videogames: ma la colonna sonora da sola ne imporrebbe l'acquisto obbligato, con l'immensa tracklist composta da **Yasunori Mitsuda**. In tutti i sensi... un titolo senza tempo!

